Expandir todo

TusCriaturas

Todas las páginas
Nuestros espacios
Artículo aleatorio
Otros aleatorios

Bienvenida

Participa

Donar con PayPal
Donar en crypto
Crear página
Cómo escribir
Subir al repositorio
Necesitamos imágenes
Nuestros Estándares

Novedades

Cambios recientes
Todos los registros
Páginas nuevas
Lo más nuevo
Nuevos archivos
CommentStreams

Comunidades

Nuestros espacios

Categorías

Todas las categorías
Todas las mitologías
Ubicaciones
Planetas
Espacios Planares
Entes
Seres por medio

Herramientas wiki

Páginas especiales
Citar esta página
Obtener URL acortado

Más

Lo que enlaza aquí
Cambios relacionados
Versión para imprimir
Enlace permanente
Información de la página
Registros de página

Taikainu

Última actualización hace 2 años

Página Discusión Editar Historial Purgar

Los **Taikainu** son **Hidras Aladas** muy comunes en diferentes partes de la Tierra Neshl y tremendamente abundantes en la Tierra Neshlspik (un Planeta Espín[n 1] situado en la Tierra Neshl). A veces se las confunde con las Hidras Cromáticas debido a que también presentan diferentes gamas de colores.

Las más comunes entre todas ellas son las Hidras Verdes Aladas (o Taikainu Verdes). Puede verse a todo tipo de Taikainu en los cielos de la Tierra Neshlspik, siempre y cuando tengan el humor suficiente como para volar. Aunque usan sus alas para mantenerse en el aire, para despegar tienen que usar hechizos mágicos que conocen de manera innata.

Tib-Eni-Di, un Taikainu Verde, por ServantofEntropy.

Sumario ocultar

1 Relaciones con otras especies
2 Idioma
3 Características
4 Taikainu Verdes
4.1 Tib-Eni-Di
5 Taikainu Rojos
5.1 Taikainu Rojos Antiguos
5.2 La fragmentación de los Taikainu Rojos
5.3 Después de la Batalla del 23 Regimiento de los Yakawyujhsi
5.4 Nuevos Taikainu Rojos
5.5 Ryaušawyr: El Dios de los Ojos Deslizantes
5.6 Taikainu Rojos Pálidos
6 Taikainu Azules
7 Taikainu Naranjas
8 Taikainu Negros
9 Otros Taikainu
10 Consejo de los Taikainu
11 Textos base
12 Notas
13 Fuentes
14 Referencias
14.1 Referencias de referencias
15

Relaciones con otras especies

editar

Son seres con un carácter cambiante, puesto que cada una de las cabezas posee una personalidad e inteligencia propia. Debido a su impredecibilidad, los Taikainu no mantienen buenas relaciones con los seres humanos ni con otras especies humanoides. Mientras que por parte de los humanoides existe un temor natural hacia los Taikainu, éstos directamente

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

En otros idiomas
Añadir enlaces

Categorías
Milegu
Tierra Neshl
Tierra Neshlspik
Artículos originales de Jakeukalane
Artículos en colaboración con c0rt0
Artículos con imágenes de ServantofEntropy
Artículos con imágenes de c0rt0
Artículos con imágenes de Beykex
Artículos con imágenes modificadas por Jakeukalane
Artículos con imágenes de Jakeukalane
Artículos con fuentes ficticias
Artículos de dificultad intraficcional 2
Artículos con notas
Artículos con referencias
Medio gaseoso
Especies
Sapientes
Hidras
Hidras Aladas
Taikainu
Verde
Rojo
Azul
Naranja
Negro
Marrón
Morado
Amarillo
Código de color
Artículos buenos

Los Taikainu, por Beykex, modificada por Jakeukalane.

u otros, llamándolos de manera colectiva y despectivamente como "bípodos" ("*biššurtaḫ*" en idioma qauššakkad)[r 1].

Tampoco tienen buena relación con los Dragones de la Tierra Neshlspik a los que consideran inferiores y sólo con cierto tipo de Águilas Gigantes o con los Roc, mantienen alguna relación.

Idioma editar

El lenguaje que emplean es una variante del dracónico y del basilij (un dialecto dussiano)[n 2] con influencias del idioma qauššakkad. Se lo conoce como idioma *taikainilli*.

Características editar

A pesar de que se las nombre como "Hidras", la pérdida de una de sus tres cabezas es definitiva y les suele acarrear la muerte.

Las Hidras Aladas tienen escamas, piel y en sus alas y patas tienen plumas. Según la tonalidad de sus escamas presentan diversos tamaños, comportamientos y algunas características particulares.

En general son seres muy grandes y huraños. También son capaces de emitir fuego. Afortunadamente para ellas, los Señores del Mal vieron sus escasas tres cabezas como un símbolo de debilidad y aunque brevemente se interesaron en los gigantescos Taikainu Negros, finalmente escogieron a las aún más enormes Hydras de Batalla para su Ejército. Estas Hydras eran mucho más grandes, más sanguinarias y podían llegar a tener hasta catorce cabezas regenerables, aunque fuesen menos inteligentes.

Taikainu Verdes editar

También llamados **Taikainuwa**. Son seres poco sociables y los Taikainu más comunes. Actualmente también son los más importantes. Son bastante grandes, pudiendo alcanzar hasta los 10 metros de alto y los 15 de largo y una envergadura de hasta 8 metros. Les encanta acumular tesoros. A pesar de que cada cabeza tiene una personalidad diferente, eso no les supone ningún problema a la hora de alimentarse o moverse, puesto que el control muscular está controlado por sus tres cerebros en la misma proporción y la sensación de hambre también es igual para cada una de las cabezas.

Son solitarios y casi no se relacionan con el Consejo de los Taikainu, a pesar de haberlo fundado.

Los Taikainu Verdes o Taikainuwa, por c0rt0, modificada por Jakeukalane.

Tib-Eni-Di editar

Tib-Eni-Di fue un ejemplar de Hidra Verde Alada famoso por sus victorias bélicas frente a muchos Dragones de Neshlspik. Aunque no se conoce en realidad su aspecto físico y casi nada de sus circunstancias personales, se le inmortalizó en el poema "Tib-Eni-Di ša balṭu" (la primera línea del poema, literalmente, "Tib-Eni-Di, el que tiene buena salud")[r 2], donde se ensalza repetitivamente su figura y se describe idealizadamente tanto sus supuestas hazañas como su aspecto y personalidad. A pesar de no concordar con los hechos históricos, se le hizo fundador del Consejo de los Taikainu. En la actualidad se supone que Tib-Eni-Di sí es un personaje que existiese realmente[r 3] y se le sitúa temporalmente algo después de la fundación del Consejo (también por un Taikainu Verde).

> "*...Tib tenía los ojos naranjas y poseía afilados incisivos [...]. Era bastante brutal y contundente, así como codicioso cuando se trataba de su tesoro. [...] Eni tenía los ojos rojos, poseía incisivos y colmillos. [...] Era muy reservado y trataba de ayudar al resto, siempre que no le robasen. [...] Era el que planificaba todo. Di tenía los ojos amarillos y colmillos, [...] era un poco embaucador y le encantaba ahondar en la magia y también le encantaba todo lo que brillase o deslumbrase*"[r 4][r 5].

Esta descripción de Tib-Eni-Di es muy importante puesto que marcaría la educación de los Taikainu Verdes (y de algunas otras subespecies, como los Taikainu Rojos Pálidos, los Taikainu Azules o los Taikainu Naranjas): a la cabeza derecha se le enseña métodos para reaccionar mediante la fuerza y estrategias generales de supervivencia, a la central se le enseña a reflexionar y meditar pausadamente las acciones a seguir y a la cabeza izquierda se le enseña magia. Esta enseñanza (realizada en habitáculos especialmente diseñados, con cuatro compartimentos) fomentaba la disociación entre las tres cabezas para poder abordar los problemas desde tres perspectivas diferentes. Este tipo de aprendizaje contrasta con la enseñanza impartida por los Taikainu Rojos a sus descendientes y choca totalmente con los métodos de los Taikainu Negros. También se puede apreciar el ansia constante por el oro y por tesoros. Esta ansia es común a todos

los Taikainu, con excepción quizás de los Taikainu Negros.

A los Taikainu Verdes les gustan los grandes espacios abiertos y prefieren "limitar" el número de asentamientos de seres bípedos en las regiones que controlan. La magia que emplean, común a todos los Taikainu, se conoce como "magia *nnr*" y es bastante poderosa. Con esta magia no sólo inician sus vuelos, sino que también abren caminos despejados de maleza en los valles o derriban cientos de árboles para hacer construcciones (generalmente templos).

Taikainu Rojos editar

Los Taikainu Rojos o Taikainura, por c0rt0, modificada por Jakeukalane.

Taikainu Rojos Antiguos editar

También llamados **Taikainurâ-lūm**, los **Taikainu Rojos Antiguos** eran seres orgullosos, físicamente muy parecidos a los Taikainu Verdes. Eran los Taikainu más importantes entre todos sus primos y sus costumbres y técnicas eran copiadas por casi todos los Taikainu. Su forma de vida, en grandes grupos (denominados *hidradas*) y con asentamientos permanentes era la distinción más importante con respecto a otros Taikainu.

La cercanía de los Taikainu Rojos Antiguos a los Dragones Cromáticos de Neshlspik les hacía merecedores de siseos de desaprobación del resto de Hidras.

Debido a la agitada historia de la zona de la Tierra Neshlspik donde vivían (denominada Lašqumik, —el Lugar—, o bien: "Lašqumik-nākwumi-ša-Šakn-ensu-Nusukumi", "el Lugar donde las Ciudades se levantan entre las Llanuras y los Valles"), los Taikainu Rojos Antiguos darían lugar a diferentes subtipos. Las mayores diferencias entre estos subtipos se dieron en cuanto a su comportamiento y, excepto la apariencia externa, biológicamente eran muy similares.

Nusukumi, por Jakeukalane.

La fragmentación de los Taikainu Rojos editar

Para entender la historia de los Taikainu Rojos es fundamental conocer la "Batalla del 23 Regimiento de los Yakawyujhsi". En dicha batalla fueron capturados cientos de ejemplares de Hidras Aladas Rojas (Taikainu Rojos Antiguos) por la simple codicia de unos bípedos ambiciosos[r 6]. Las llanuras y colinas donde vivían los Taikainu Rojos fueron totalmente destruidas mediante extraños artefactos incendiarios (los Aḫḫiwyššas y los recipientes "ilšimšûm") y los Taikainurâ-lūm fueron sometidos durante largo tiempo a complicados experimentos.

Sólo sobrevivieron pequeños grupos de Taikainu Rojos Antiguos que conformarían el núcleo de población de las generaciones subsiguientes y que vivían en la periferia de Lašqumik (concretamente en una zona denominada Nusukumi, los Valles).

Pasados tres largos años, una vez creado el Consejo de los Taikainu en el que participaron todas las subespecies de Taikainu, las ciudades yakawyujhsi que habían participado en el despiadado ataque (fundamentalmente Šik, Kuru y Ruppin[n 3][r 7], así como la Ciudad Libre de Awunipaš[1][r 8], muy al norte y, al parecer, donde se tramó el complot para atacar a los Taikainu), fueron arrasadas por el Ejército del Consejo de los Taikainu y se liberó a los Taikainu Rojos que habían sobrevivido a los tres años de penalidades, torturas y experimentos.

Dicha batalla cambió la historia de todos los Taikainu: provocó, como ya se ha dicho, el surgimiento del Consejo de los Taikainu (promovido por un Taikainu Verde anónimo), marcó el fin de la preeminencia de los Taikainu Rojos (Antiguos) entre el resto de las Hidras Aladas, provocó el surgimiento de los Taikainu Rojos Pálidos y también un cambio cultural fortísimo entre los propios Taikainu Rojos, que empezaron a llamar a los Taikainu anteriores con el nombre de Taikainu Rojos Antiguos —Taikainurâ-lūm—, mientras se denominaban así mismos simplemente Taikainurâ. También provocó, en menor medida, un cambio de costumbres entre el resto de Taikainu. Al poco tiempo también apareció un grupo aún más radical que se autodenomino como los Nuevos Taikainu Rojos.

Las Hidras Aladas Rojas que habían estado secuestradas se reincorporaron al resto de hidradas. Es importante destacar que la división social de la población que se produjo en la sociedad de las Hidras Aladas Rojas después del 17 de Mutiršit del año 78197 del Ciclo de la Tierra Neshlspik (fecha de la batalla) no siguió una pauta racional. Es decir, entre los Taikainurâ rescatados había individuos que luego se radicalizaron (e incluso algunos de ellos, con el paso del tiempo, conformaron los Nuevos Taikainura Rojos), mientras que otros eligieron seguir a los Taikainu Rojos Pálidos, con unas ideas mucho más moderadas. Pero entre los grupos de Taikainu Rojos que contribuyeron al rescate y que no fueron retenidos por los Yakawyujhsi también aparecieron divergencias y se produjo una triple fractura.

Después de la Batalla del 23 Regimiento de los Yakawyujhsi editar

El cambio en la sociedad taikainurâ fue profundo: similares a los Taikainuwa, la mayoría de Hidras Aladas Rojas dejaron de lado su visión conformista del mundo y no excesivamente agresiva. Si bien por aquel entonces las Hidras Aladas Verdes ya habían instaurado como "tradición" la limpieza de poblados habitados por bípedos antes de establecerse en la zona, los Taikainu Rojos llevaron dicha costumbre a un nuevo nivel: si se desplazaban a un nuevo territorio y planeaban instalarse allí, procedían de manera muy meticulosa. Todos los Taikainu Rojos (tanto los más ancianos como los más jóvenes) avanzaban durante la noche, envueltos en hechizos *nnr* de oscuridad y silencio. Justo al amanecer atacaban pequeños poblados rurales, haciendo que los muñones de las aldeas emitiesen su negrísimo humo hacia el cielo. Una vez devastadas las poblaciones rurales, se dirigían hacia las ciudades y fortalezas, a las que atacaban sin piedad alguna, destruyendo palacios y barrios enteros.

A la larga ninguna ciudad sobreviviría en muchos kilómetros a la redonda de un asentamiento de Taikainu Rojos.

Mientras que algunos de ellos abandonaron a sus congéneres para siempre (serían los Taikainurâ-ru, los Taikainu Rojos Pálidos) y adoptaron costumbres muy diferentes, la mayoría de los Taikainu Rojos decidieron reforzar su modo de vida anterior: cuando nacía una Hidra Alada Roja, se la cubría de un pigmento de color rojo muy intenso. Este color simbolizaba la unión de toda la comunidad y la sangre fruto de la lucha contra los bípedos. Los Taikainu Rojos pretendieron la destrucción de todas las ciudades yakawyujhsi y de todas las ciudades donde viviesen Yakawyujhsi, con la excusa de que no sólo participaron en el "ataque del 23 Regimiento", las ciudades, ya totalmente en ruinas, de Šik, Kuru y Ruppin y la norteña ciudad de Awunipaš, sino que la participación de todas las Ciudades del Sur había resultado necesaria.

Sin embargo, el Consejo decidió que un ataque indiscriminado contra todas las Ciudades del Sur a la larga sería muy contraproducente para los intereses de todas las Hidras Aladas. Obviamente, fue extremadamente difícil de llegar a dicho consenso puesto que (casi) cada uno de los interlocutores, de diferentes culturas y costumbres, mantenía tres opiniones diferenciadas. Pero una vez llegado a ese pacto se debía cumplir escrupulosamente y una parte de los Taikainurâ, los más belicosos, abandonaron el Consejo, tal vez para siempre.

Nuevos Taikainu Rojos editar

Los **Nuevos Taikainu Rojos** (**Taikainurâ-šupirinu**) se conformaron entonces, como un grupo radicalmente en contra del Consejo, proponiendo cortar todo tipo de relación con esa zona de la Tierra Neshlspik y emigrar hacia otros continentes. Afortunadamente para todos los Taikainu, no todos los Taikainu Rojos que perseguían ferozmente a los bípedos, estuvieron de acuerdo en desplazarse tanta distancia del mundo que conocían.

Los Nuevos Taikainu Rojos (aunque šupirinu significa literalmente "rejuvenecidos"), pronto adquirieron costumbres diferentes: las distintas cabezas aprendían de fuentes aleatorias de conocimiento, sin estar incomunicadas durante ese período. La caza, realizada en grandes grupos por los Taikainu Rojos Antiguos, se hacía individualmente, cazando las hidras más jóvenes en los bosques gracias a su pequeño tamaño y ligereza. Los Taikainurâ-šupirinu adultos cazaban en grupo, pero siempre en grupos mucho más reducidos que en las antiguas cacerías, donde prácticamente participaba toda la "hidrada".

También adoptaron costumbres "bárbaras", propias de los Dragones Cromáticos, como llevar enormes collares con los huesos de presas bípedas atadas al cuello, para infundir terror en los humanoides con los que se encontrasen. Con el tiempo, la religión de los Taikainurâ-šupirinu se modificó hasta incluir a Ryaušawyr (el Dios de los Ojos deslizantes) como única deidad.

Ryaušawyr: El Dios de los Ojos Deslizantes editar

Ryaušawyr, por c0rt0, modificada por Jakeukalane.

El **Dios de los Ojos Deslizantes**, **Ilînimmê** (literalmente "**el dios del ojo de las aguas**" en qauššakkad) o **Ryaušawyr'** (en *taikainilli*) fue el dios absoluto de los Taikainurâ-šupirinu durante varios milenios. En su nombre los Nuevos Taikainu Rojos se enfrentaron a muchos grupos de bípedos y de diversos tipos de Dragones. Se cuentan por cientos las especies que los Taikainurâ-šupirinu exterminaron. A pesar de que en un primer momento la figura de Ryaušawyr se pudiese basar en algún Dios real (como un Dios del Caos que hubiese acabado en la Tierra Neshlspik), después un Consejo de Ancianos —propio de los Nuevos Taikainu Rojos— controlado a distancia por un fanático Taikainu ermitaño e hidrúfobo (odio a las Hidras) llamado Dâkumtum, decidieron hacer pasar al propio Dâkumtum por el mismo dios.

Debido a esto el fanatismo colectivo de los Taikainurâ-šupirinu se intensificó aún más: ya no tenían que tomar hongos para ver a su dios sino que lo tenían materializado delante[r 9]. Y lo que les ordenaba era matar a otros seres draconiformes y exterminar a los bípedos.

Sin embargo, en el Siglo LXXXV, concretamente en el año 84345 del Ciclo de la Tierra Neshlspik, un ataque conjunto de Kirin Azules de Nusgawa junto con Dragones Cromáticos Verdes de Neshlspik acabó definitivamente con el culto a

Ryaušawyr. Los supervivientes del ataque fueron absorbidos por las comunidades de Taikainu Rojos.

Taikainu Rojos Pálidos editar

Los Taikainu Rojos Pálidos o Taikainuwarâ, por c0rt0, modificada por Jakeukalane.

Los **Taikainu Rojos Pálidos** (en idioma *taikainilli* **Taikainurâ-ru**, aunque a veces se los conoce como **Taikainurâ-Šywnu**, los "**Taikainu de las Montañas**"), son un subtipo de Taikainu Rojos que tienen un color de piel mucho más pálido que el de sus primos Rojos. Las diferencias en su apariencia, sutiles, son mucho menos evidentes que las presentes en su carácter.

Aparecieron como consecuencia de la Batalla del 23 Regimiento de los Yakawyujhsi. La mayor parte de los supervivientes entre los Taikainu Rojos decidieron cambiar sus costumbres "indolentes y complacientes" para dedicarse a arrasar poblaciones de seres bípedos con potencial de convertirse en enemigos de las Hidras Aladas. Esos Taikainu se colorearon sus escamas y piel de un intenso color rojo y su sociedad se fue transformando vertiginosamente en una sociedad militar. No preparada para la guerra en el sentido bípedo, con sus grados, órdenes, armas y armaduras, sino en un sentido puramente taikainu: los ánimos se crispaban más fácilmente y la sed de sangre de bípedos crecía de manera desmesurada.

Como resultado de dicha espiral de violencia, varios grupos de Taikainu Rojos decidieron exiliarse hacia zonas de la periferia de "Lašqumik" aún más lejanas que "los Valles" (Nusukumi) y asentarse cerca de las Montañas (Šywnu), al noreste.

Rápidamente, la piel de estos Taikainu fue curtiéndose y volviéndose rugosa a la par que palidecía, debido al clima, a los menores períodos de luz solar y a que permanecían mucho tiempo en cavernas subterráneas, mucho más profundas que en las que vivían las hidradas en las Llanuras (Šakn). Además, el número de bípedos en la periferia de Lašqumik era menor, aunque eran mucho más agresivos, por lo que los Taikainu vivían en un ambiente hostil.

El empalidecimiento de su piel hizo que los bípedos que habitaban las montañas no mostrasen un gran interés en cazarlos. Existen varias hipótesis para explicar el empalidecimiento de la piel de los Taikainu y no se sabe muy bien que causas fueron las primeras. La principal hipótesis sería la ya mencionada: ante un cambio de clima y hábitos de vida, la piel cambiaría. Sin embargo, lo hizo tan rápidamente que se puede suponer que lo hicieron para hacer sus pieles menos interesantes a los bípedos que allí habitaban o como manera de distanciarse de los Taikainurâ que se pintaban todo el cuerpo con pigmento rojo. Por tanto, no se puede decir si fueron a las montañas para aclarar su piel o se aclararon la piel para ir a las montañas.

Sus hábitos de vida gregarios también cambiaron y fueron adaptando poco a poco unas costumbres mucho más individualistas, como los Taikainu Verdes.

Con el tiempo, los Taikainu Rojos de Šywnu se integraron en el Consejo de los Taikainu.

Taikainu Azules editar

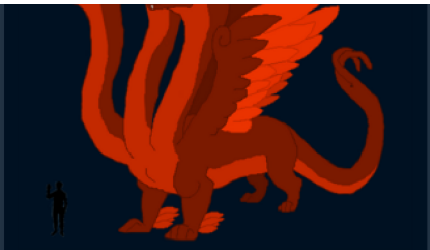
Los Taikainu Azules o Taikainuwêd, por c0rt0, modificada por Jakeukalane.

Los **Taikainu Azules** (**Taikainuwêd** en idioma *taikainilli*) son muy similares en comportamiento y costumbres a los Taikainu Verdes, con la diferencia que sus máximos intereses no estriban en la acumulación de oro ni joyas sino en aislarse del mundo para dedicarse a sus amplias familias. Viven muy al norte, incluso al norte de las Ciudades Libres de Ilišuttaŋ[R 3]. Mantienen constantes conflictos con los bípedos y con otros seres como los Dragones Cromáticos de la Tierra Neshlspik o los Kirin Azules de Nusgawa. En ocasiones han atacado las ciudades norteñas de las Ciudades Libres, como Awunipaš (después de la "Batalla del 23 Regimiento de los Hombres Escarabajo", fueron los Taikainu Azules los que la destruyeron), Attiuhanas[r 10] o Atnaŋušurup[1][r 11], buscando controlar el desmesurado crecimiento de los "bípedos". En el Noreste viven en una zona conocida como "Šowatisu" (literalmente en idioma qauššakkad "zona de volcanes") donde el aire siempre contiene trazas de las permanentes erupciones y la tierra no es fértil, por lo que los bípedos no se instalan allí.

Taikainu Naranjas editar

Los **Taikainu Naranjas** o **Taikawatiya** tienen los cuellos más largos entre todos los Taikainu con relación a su tamaño total. Debido a

sus largos cuellos, el riego sanguíneo a sus cerebros es bastante problemático, lo que les hace tener que descansar, una vez son adultos, mucho más tiempo.



Los Taikainu Naranjas o Taikawatiya, por c0rt0, modificada por Jakeukalane.

Sin embargo, como a todos los Taikainu, a los Taikainu Naranjas les encanta dormir sobre una gran pila de oro o de joyas. Para amasar su tesoro, los Taikainu Naranjas usan inteligentes argucias. Con el transcurso de las generaciones, entre los Taikainu Naranjas se estableció la costumbre de marcar la entrada en la adultez con un rito de paso muy peculiar. Se trataba de hallar "la Última Pieza" de su tesoro personal. Esa Última Pieza al principio podía ser cualquier cosa, desde un broche, hasta un delicado relieve en marfil con incrustaciones de plata: la decisión dependía del propio Taikainu Naranja que estimaba cuando era oportuno dar por terminado la recolección de su tesoro.

Pero esto dio lugar a un desequilibrio poblacional importante entre los Taikainu Naranjas, con demasiados Taikainu Naranjas "jóvenes" cuando ya habían cumplido demasiados años.

Debido a este desequilibrio la comida abundaba (los Taikainu Naranja "jóvenes" seguían cazando), pero quedaban puestos vacantes en la toma de decisiones, en la representación frente a otros Taikainu y se produjeron también algunas trágicas muertes (los Taikainu Naranjas una vez alcanzan su tamaño definitivo tienen que descansar más y más tiempo; un Taikainu Naranja somnoliento es presa fácil frente a un sauróctono[n 4][r 12] desalmado). Un peligro particular para ellos fue que continuaron creciendo en tamaño pero seguían cazando.

Para evitar esta situación, los Taikainu más ancianos decidieron que los Taikainu jóvenes debían completar su tesoro con una pieza especial: "la Última Corona". Debían encontrar y hacerse con la corona de un rey coronado en el último año nélshspiko. También se admitía la calavera del rey si la corona resultaba demasiado dañada. Así, también harían frente a la proliferación de pequeños reinos humanos y/o humanoides que mermaban continuamente los amplios dominios de las Hidras Aladas Naranjas.

Con el tiempo, los reyes de las zonas donde habitaban los Taikainu Naranjas se habituaron a hacer dos coronaciones: una farsa pública, donde se coronaba a un cualquiera, maquillado y vestido para parecerse al rey y una privada. El farsante era bañado a conciencia y perfumado con caléndula negra[n 5], que produce una gran repugnancia a los Taikainu, así se evitaba que fuese devorado por la Hidra. En un principio se llevó totalmente en secreto el procedimiento y algunos usurpadores que no conocían esta tradición fueron engullidos sin clemencia por los Taikainu. También la corona era falsa y durante la coronación el rey permanecía totalmente escondido.

De hecho, pronto todos los reyes de la zona tuvieron que usar un doble para todos sus actos públicos, para evitar ser asesinados y a la larga dejaron de llevar coronas.

Esto obligó a los Taikainu Naranjas a emigrar por la extensa (infinita) superficie de la Tierra Neshlspik para encontrar reinos que atacar. Miles de años después de haberse instaurado la tradición, si bien no son los Taikainu más numerosos, sí que son los más extendidos a lo largo y ancho de la Tierra Neshlspik, si bien los reductos de ellos que quedan en Lašqumik-nākwumi-ša-Šakn-ensu-Nusukumi son reducidísimos.

Taikainu Negros editar

Los Taikainu Negros o Taikaininurta, por c0rt0, modificada por Jakeukalane.

Los **Taikainu Negros** o **Taikaininurta**[r 13] son los Taikainu más grandes de todos, tienen casi el doble de tamaño que los Taikainu Verdes o Rojos, pudiendo alcanzar los 18 metros de alto, los 25 de largo y envergaduras de hasta 16 metros. Son seres tremendamente irascibles. No poseen personalidades divididas entre sus cabezas y su gran cerebro se encuentra en el tronco. Dicho cerebro es tan grande para controlar su enorme musculatura, no por su gran inteligencia. De hecho son algo menos inteligentes que otras Hidras[r 14].

Se relacionan lo mínimo con otras Hidras y con cualquier otra especie. De hecho, siempre se encuentran en una u otra disputa con los Dragones Cromáticos de Neshlspik.

Viven en la parte sur de Lašqumik-nākwumi-ša-Šakn-ensu-Nusukumi, en las llanuras desoladas e incluso algunos en el desierto. Otras comunidades más minoritarias viven al pie de las Montañas Šunwu, donde se sitúa la otrora importante ciudad de Udire[r 15].

El cuerpo de los Taikainu Negros puede soportar mejor que ningún otro las altas temperaturas aunque esto no es debido a su anatomía. De hecho, al ser los Taikainu más grandes, deberían ser los menos adaptados a los desiertos y lugares con poco agua. Sin embargo, su magia *nnr* es aún más poderosa en ellos y les proporciona de manera innata hechizos refrigerantes. Su tamaño es importante puesto que a diferencia de otras comunidades Taikainu, los Taikaininurta son muy agresivos entre sí y todos los Taikaininurta tienen que defender sus inmensos territorios frente al resto. Son los Taikainu más solitarios de todos. Esto también influye en que su educación se basa en la imitación y no en el

aprendizaje razonado. Son muy agresivos.

Otros Taikainu editar

Existen rumores de otros Taikainu que habitan en la Tierra Neshlspik, sin embargo, ninguno de dichos reportes han sido confirmados. Es muy posible que existan otras especies como Taikainu Morados o Taikainu Marrones. La literatura producida por los bípedos acerca de Hidras Aladas de 20 metros de largo pero extremadamente bajas, hace pensar que ha habido muchas especies de Taikainu que ahora se encuentran extinguidas. Un ejemplo de ello serían los Taikainu Amarillos, de los que se conservan figuras y representaciones y un mito acerca de un dios hermano de Ryaušawyr. También se encuentran sospechas fundadas de que dichos dioses, sean en realidad una raza de Taikainu diferentes, con mucho más poder y en realidad, sin ningún tipo de poder divino.

Los Taikanumussu, por c0rt0, modificada por Jakeukalane.

Son conocidos entre los círculos de eruditos como **Taikainumussu**[r 16].

Consejo de los Taikainu editar

Es un grupo de sabios Taikainu conformado por 25 Taikainu de todas las subespecies. El Consejo de los Taikainu se fundó como una manera de defender a todos los Taikainu (de todos los colores) frente a las agresiones de los bípedos y de los Dragones de la Tierra Neshlspik (entre ellos los Dragones Cromáticos de la Tierra Neshlspik) y de otras criaturas peligrosas. Fundado por un Taikainu Verde, su ejército también estuvo presidido por uno: Tib-Eni-Di, uno de los más célebres Taikainuwa. Se formó en concreto como reacción a la "Batalla del 23 Regimiento de los Hombres Escarabajo".

En dicho ataque un contingente secreto de los Hombres Escarabajo (o Yakawyujhsi) entró por la noche en un territorio perteneciente a los Taikainu Rojos. Cientos de Yakawyujhsi, con sus enormes carros de madera barnizada tirados por Bueyes Gigantes o ˈYutkai-nūši (/ʔyut-ˈkai ˈnu-ʃi/), recorrieron veloces las colinas y llanuras donde vivían los Taikainu Rojos. De los cuatro humanoides que ocupaban cada carro, uno se dedicaba a tirar por un extremo del carro los enormes Aḫḫiwyššas (artefactos con forma de icosaedro), otros dos vertían recipientes repletos de ilšimšûm (un líquido extremadamente inflamable)[r 17], mientras otro Hombre Escarabajo controlaba a los Bueyes Gigantes.

Después de dicha Batalla se produjeron movimientos congregadores (culminados en la formación del Consejo) y disgregadores (que terminaron con la fragmentación de los Taikainu Rojos), pero el conjunto de los Taikainu vieron a los bípedos como una amenaza que podría volver a atacar, pese a la destrucción de las ciudades de donde provenían los Hombres Escarabajo. De hecho, gracias a los estudios mágicos de Di, muchos más avanzados que los de la mayoría de los Taikainu Verdes, se pudo evitar un ataque que buscaba la destrucción total de los Taikainu Verdes. Este ataque tenía mucho mejor logística que el anterior, pero fue abortado gracias al Consejo.

Se instauró un ejército permanente, puesto que aunque se buscara evitar los encuentros militares con los bípedos, el Consejo debía estar alerta ante ataques similares. Algunos de los miembros del Consejo se adhirieron a las tesis de los Taikainu Rojos, que pretendían la aniquilación de los bípedos, no sólo de las ciudades implicadas en el ataque, pero al final se decidió que se combatiría preventivamente sólo en casos de extrema necesidad y que las venganzas serían mesuradas pero aun así terribles.

Sólo en el caso de la aniquilación de los Nuevos Taikainu Rojos el Consejo no hizo ningún movimiento. Los propios Nuevos Taikainu Rojos habían rechazado al Consejo.

Textos base editar

Este artículo se ha basado, inspirado en (o ampliado desde) el texto o textos base siguientes:

- Texto base de c0rt0.

Notas editar

Las notas son tan ficticias como los contenidos.

1. ↑ Los Planetas Espín son planetas muy extraños que tienen más superficie que la de la una esfera normal. Están basados en las partículas subatómicas, como las partículas de espín 1/2, que tienen que girar dos veces para dar una "vuelta" completa. En este caso, este Planeta Espín es de espín infinito.
2. ↑ El basilij es un dialecto dussiano hablado (incomprensiblemente) por los Basiliscos Serfins, unas criaturas poderosísimas procedentes de la Tierra Neshl/Mundo Indeterminado. El basilij se puede considerar un dialecto del dussiano o una forma de hablar este idioma totalmente deformada por la gran cantidad de sonidos *j* y *x*

empleados. Ejemplos:

- *Iuej Juksss-jajen-fhaguk-shej-feuk-sha-juksh-juksh, ewklaa ñfagyuhe pýh ö mñenöx, Juks. Fajwuemer Tujoiwuat a upÂne, killïhtu jujuxmejs iuwa jenjajssöl alaeitu oguoejaguak* 🔊.
- *Juks, nezpa gajuxekizejxa e gnulifeu sa uejida. Aejlöfe lujldû yewkoul eexzaxje uje pi ljiniul tanjaze pajaxa enjxabo lok yeiks yadacum* 🔊.
- *Jaihwa ixe watlun yejwe ñajel exjer, effilin yujïhva* 🔊.

3. ↑ Parte de las Ciudades del Sur.
4. ↑ Dícese de aquel bípedo cruel capaz de matar un Dragón, y por extensión, una Hidra.
5. ↑ En el ciclo reproductivo de las Caléndulas de la Tierra Neshlspik se producen de manera frecuente caléndulas negras.

1. ↑ [1,0] [1,1] Pertenece(n) a las Ciudades Libres de Ilišuttaḫ[R 2].

Fuentes editar

Las fuentes se componen de referentes bibliográficos ficticios.

- *Tib-Eni-Di ša balṭu*, 6ta edición.

Referencias editar

Las Referencias aluden a las relaciones de un escrito con la "vida real" o con otras ficciones.

1. ↑ El idioma qauššakkad es un idioma ficticio que busca parecerse al acadio, concretamente en el antiguo babilónico (paleobabilónico)[R 1].
2. ↑ ša balṭu" tiene literalmente este significado en acadio. Los poemas mesopotámicos se conocen por su íncipit, es decir, por su inicio.
3. ↑ Esto es un paralelo a la concepción que se tenía de Gilgameš en la realidad y como ahora se piensa que en origen pudo ser un rey existente, obviamente sin las atribuciones míticas que sus himnos y poemas hacen.
4. ↑ Ver Textos base.
5. ↑ *Tib-Eni-Di ša balṭu*, 6ta edición.
6. ↑ El ataque de los Hombres Escarabajo a los Taikainu está inspirado en la cría de animales por su piel. El comportamiento en represalia de los Taikainu es una crítica hacia dicho negocio.
7. ↑ Inversiones de Kiš, Uruk y Nippur respectivamente.
8. ↑ Inversión de Šapinuwa, una ciudad hitita de la Edad del Bronce.
9. ↑ El comportamiento de tomar hongos de los Taikainu Rojos para ver a su dios es característico de poblaciones con sociedades sencillas. Como el aparato ideológico no se ha vuelto lo suficientemente complejo para engañar a toda la población es necesario recurrir a drogas que produzcan alucinaciones. Sin embargo, hay individuos que colaboran con gusto con el engaño y se prestan para reforzar la religión de turno. Obviamente, y como no puede ser de otra manera en una persona realmente racional, es una postura anti-teísta.
10. ↑ Inversión de Šanahuitta.
11. ↑ "Inversión" de Purushanda (también conocida como Purusḫanda).
12. ↑ Sauróctono (matador de lagartos), es Apolo, pero, por extensión denomino así a los asesinos de dragones. Esto está inspirado en el libro "Dragones Cariñosos" de Sylvie Chausse y Philippe-Henri Turin.
13. ↑ El nombre hace referencia a Ninurta, un dios mesopotámico.
14. ↑ Esto pasó realmente en los humanos/homínidos. Hubo homínidos (*Homo neanderthalensis*) con mayor capacidad craneal que el *Homo sapiens sapiens* (el ser humano actual), pero no eran más inteligentes, necesitaban esa capacidad adicional para controlar una mayor musculatura. Esto pasa actualmente también entre hombres y mujeres; los hombres tienen una mayor capacidad craneal que usan en controlar mejor los músculos, pero no añade un plus de inteligencia.
15. ↑ Nombrada en referencia a Eridu, ciudad sumeria.
16. ↑ Inspirados y nombrados en referencia a los Mušḫuššu.
17. ↑ La palabra original sería *ilšimšium (forma reconstruida pero no atestiguada en la escritura). El diptongo iu se contrae para formar la vocal û (u larga con marca de contracción). Estas contracciones ocurren de esta manera exacta en idioma acadio.

Referencias de referencias editar

1. ↑ Sustituyó al paleoacadio en la zona de la baja Mesopotamia y se convirtió en la lengua literaria prácticamente sin modificaciones hasta la desaparición de la escritura cuneiforme, tanto en Babilonia como en Asiria. En este dialecto está escrito el Código de Hammurapi. 1950-1530 a.n.e. (desde wikipedia).
2. ↑ Inversión de Ḫattušili.
3. ↑ Inversión de Ḫattušili.

editar

Votar

Este artículo está publicado en el blog del Bestiario.

El blog y la wiki pueden diferir en formatos y/o contenidos.

Puede encontrarse en:
Los Taikainu

Artículo original de Jakeukalane

Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

Artículo en colaboración con c0rt0

Para adiciones o cambios en sus contenidos, consulte a los colaboradores.

Añadir comentario

el usuario Jakeukalane de Bestiario del Hypogripho editó por última vez esta página el 8 sep 2022 a las 04:04. Basado en el trabajo de Ángel Montero Lamas.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.